

MICRO/JEUX/VIDEO

AVANT PREMIÈRE!
ADAM DÉVOILÉ

ANGOISSE!!
FORT APOCALYPSE RÉSISTE

COUP D'ENVOI!!!
LE SPORT ÉLECTRONIQUE

ÉPUISANT!!!!
SPECTRUM GAGNE LA COUPE D'EUROPE

EXCLUSIF!!!!!
ENCORE DES LOGICIELS DÉMENTS

M 3085-13-16,50 F

N°13 - MENSUEL JUIN 1984 - 16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 20 DH

REATEURS DE JEUX - STOP - ATTENTION - STOP - SURVEILLEZ TRES TTENTIVEMENT PROCHAIN NUMERO DE TILT - STOP - CONCOURS MARA HON OUVERT A TOUS COMMENCE - STOP - PRIX FABULEUX - STOP - NOUIS ! - STOP - TOUS RENSEIGNEMENTS DANS NUMERO DE JUILLET - STOP - PATIENCE ! - STOP ET FIN.

TILT Journal

Nouveau !

LE BOND EN AVANT

Décidément, Clive Sinclair ne finira pas de nous étonner. Après avoir lancé sur le marché le pre-mier ordinateur familial à moins de 1 300 F (le *ZX 80)*, rapidement suivi du *ZX 81* et du *Spectrum*, il attaque désormais le marché de l'ordinateur semi-professionnel avec le *QL*. *QL* signifie Quantum Leap, c'est-à-dire bond en avant, et quand on connaît les performances de ce nouvel appareil, on peut dire que son nom est justifié. Tout d'abord, il est équipé d'un microprocesseur 32 bits, le *68008* de Motorola. L'adoption d'un 32 bits permet d'accroître notablement la rapidité de l'appareil, surtout celle des calculs. Il offre 128 K de mémoire morte en version de base, extensible à 640 K. Cette abondance de mémoire est encore augmentée par l'existence de deux micro-drives intégrés (en fait, il s'agit de micro-bandes sans fin comme sur le *Spectrum*, mais dont le formatage et le temps d'accès ont été améliorés). Ces micro-drives ont une capacité de 100 K chacun, et l'on peut en connecter six autres supplémentaires. Sa résolution graphique atteint 512 × 256 points en quatre couleurs et 256 × 256 points en huit couleurs. Le *QL* dispose d'un vrai clavier de 65 touches, avec une barre d'espacement largement dimentionnée, deux touches Shift, ... droite et gauche ... tre touches-curseurs bien disposées. L'adoption d'un vrai clavier est obligatoire sur une machine à vocation professionnelle, car il ne peut être question de faire du traitement de texte avec un clavier à membrane ou en gomme. Le Basic, occupant 32 K de mémoire morte est appelé Super Basic. Il s'agit d'un basic très complet, permettant en particulier, l'usage des procédures en Pascal, ce qui confirme la tendance actuelle à la structuration des nouveaux langages basic *(BBC, Electron, Lynx)*.



La mémoire morte contient aussi le système d'exploitation, le *QDOS*. Ce système est particulièrement performant, puisqu'il autorise le fonctionnement en « multi-taches ». Cela signifie que le *QL* est capable d'effectuer simultanément plusieurs programmes, chacun d'eux affichant ses résultats sur une fenêtre de l'écran. Quatre logiciels, spécialement écrits pour le *QL* par Psion, sont fournis avec la machine. Il s'agit d'un traitement de texte, d'un tableur, d'une base de données et d'un logiciel d'aide aux graphiques. Il faut signaler que le prix total de ces logiciels, achetés pour un autre ordinateur, dépasserait déjà le prix du *QL*... Les possibilités d'extension de l'appareil sont importantes : il possède un port pour cartouches, deux ports pour joysticks, deux sorties *RS 232*. Il est possible de connecter jusqu'à 64 appareils en réseau. D'autres extensions seraient bientôt disponibles : disque dur, sortie parallèle, modem ... veille ne sera commercialisée en France qu'à partir de septembre 1984, ce délai étant dû à la francisation des logiciels par Direco International (l'importateur). Son prix, qui devrait être inférieur à 6000 francs, en fait l'appareil à vocation professionnelle le moins cher du marché ; mais professionnel ne signifie pas forcément absence totale de logiciels ludiques : il serait bien étonnant que le phénomène qui s'est produit pour l'*Apple* — ordinateur à vocation professionnelle qui dispose maintenant d'une ludothèque fabuleuse — ne se renouvelle pas. De nombreux jeux ne devraient ainsi pas manquer d'apparaître dans les prochains mois. Wait and see....



SYMPHONIQUE

Micro-Application, jeune société de micro-informatique française, qui exporte, ô miracle, des logi-ciels vers les Etats-Unis, (alors que c'est la plupart du temps le contraire qui se produit) vient de présenter un jeu mis au point par un spécialiste militaire en engin balistique, qui a notamment participé au développement du missile Exocet... Sur l'écran apparaît ainsi un tableau de bord ultra-sophistiqué qui comporte un radar panoramique, un radar dopler, un écran de visualisation, une commande d'orientation de la station, une commande de lancement et guidage des missiles, une commande d'arrêt spatio-temporel, tandis que résonnent les accents martiaux de la *Symphonie du nouveau monde*... Son nom : *Star Crash ! Micro Application, 147, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil- Malmaison.*

Shopping

PHILIPS SUITE...

Philips annonce plusieurs nouveautés. D'abord une cartouche d'extension basic pour la console *G 7400*. Cette cartouche offre un Basic Microsoft interprété, qui tourne avec un microprocesseur *Z 80* (8 bits). La mémoire RAM est de 22 K dont 14 K utilisateur, la mémoire ROM 16 K. Le Basic possède 71 instructions dont certaines sont directement accessibles sur le clavier. Il est possible de sauvegarder ses programmes sur magnéto K7. Enfin, un manuel de 180 pages est livré avec la cartouche. Son prix sera d'environ 990 F.

Un nouvel ordinateur est également prévu pour Noël, le *G 5000*, actuellement en cours de développement. Ce micro « tourne » déjà aujourd'hui. Son prix sera de l'ordre de 1500 F. Et il ne sera que le premier de toute une famille, qui s'étendra jusqu'au haut de gamme à 20 000 F !

LECTEUR

Le lecteur de disquettes si attendu pour ***Oric 1*** **et** ***Atmos*** **est enfin disponible en France chez JCS. Il** s'agit du *Bute Drive 500* de I.T.L. Kathmill qui donne 440 K-octets après formatage, soit 220 Ko par face sur des disquettes trois pouces. Le DOS, très complet, est fourni en ROM ; il permet l'accès direct ou l'accès séquentiel aux fichiers de données. Ce Drive apporte dix instructions basic supplémentaires aux ordinateurs Oric, tel que « On Error ». Le *BD 500* est annoncé comme compatible avec le *Spectrum*, le *Commodore 64*, l'*Electron*..., il suffit de changer le câble d'interface. Ce lecteur de disquettes est proposé à 3 980 F environ. *JCS, 4, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 355.96.22).*



Lire

MPF-II TOUT SAVOIR

***Tout savoir sur Multitech* vous initie au langage du *MPF-II.* Les ordres classiques largement expliqués** dans le manuel ne sont pas repris. Seules les instructions Basic plus complexes sont décrites avec de nombreux exemples de logiciels. Le *MPF-II* se programme très facilement en langage machine, c'est pourquoi plusieurs chapitres de cet ouvrage lui sont consacrés. Certaines routines bien pratiques peuvent resservir dans d'autres logiciels. Vous découvrirez également un chapitre trucs et astuces, afin d'utiliser le *MPF-II* au maximum de sa capacité. Enfin, le dernier chapitre contient une série de programmes, comme par exemple un logiciel *D.A.O.* (dessin assisté par ordinateur) et réalisation de son. Certains passages paraîtront sans doute ardus aux débutants. *Tout savoir sur Multitech.* B. Vanryb et R. Politis. Editions Eyrolles.

CRÉER SUR ATARI

Cet ouvrage se destine aux utilisateurs des micro-ordinateurs *Atari 400* et *800.* Débutants, prenez garde aux surprises, car l'auteur considère que vous maîtrisez tous le langage basic. Ce livre vous décrira pourtant très clairement comment réaliser des logiciels ludiques. En effet, une bonne moitié de l'ouvrage est consacrée à la composition de graphismes, la création de caractères et l'animation. Un chapitre vous apprendra à utiliser des joysticks ou des paddles dans vos propres programmes. A la fin de l'ouvrage, quatorze programmes de jeux sont proposés, des courses de voitures aux jeux de réflexion. *Obtenez le maximum de votre Atari.* Paul Bunn. Editions Eyrolles.

LUDIC

Voici un recueil de programmes pour *Oric I,* qui contient quatorze logiciels ludiques. Chaque jeu est présenté avec quelques lignes d'explication. Malheureusement, les listings, eux, ne sont pas commentés, ce qui est fort regrettable. Les thèmes des jeux sont assez variés. Cet ouvrage fait partie de toute une collection consacrée aux micro-ordinateurs où l'on retrouve presque à chaque fois les mêmes thèmes ludiques. *Jeux en Basic sur Oric.* Peter Shaw. Editions Sybex.

JEUX D'ADRESSE ET DE HASARD

Après les jeux de réflexion et d'actions sur *Commodore 64,* voici quelques logiciels d'adresse et de hasard. Cet ouvrage contient douze logiciels ludiques variés comme les courses d'escargots, le squash, les soucoupes, la course automobile... Chaque listing de jeu est accompagné d'un organigramme, d'une étude ligne à ligne et d'une liste des instructions du programme. De plus, le premier chapitre explique assez clairement les différentes difficultés de mouvement du *Commodore 64.* A la fin de l'ouvrage, la liste des sprites est accompagnée des valeurs permettant de les former. Grâce à l'étude pas à pas des listings, cet ouvrage permet aux débutants de s'initier au langage basic en s'amusant. Un livre d'un bon niveau qui ne propose que douze programmes. *Jeux sur Commodore 64 : jeux d'adresse et de hasard.* D. Fleurier et C. Meiller. Edimicro.

DES JEUX POUR CANON X-07

L'ordinateur de poche Canon *X-07* connaît depuis quelques mois un vif succès. Cet ouvrage est le premier d'une longue série. Sur plus de trente-cinq programmes, seuls dix sont d'un intérêt mineur. Les logiciels proposés sont très variés (calculs scientifiques, jeux d'aventure...) mais ne sont, malheureusement, composés que de textes. Presque tous les programmes fonctionnent sur le Canon *X-07* version de base, c'est-à-dire avec une mémoire vive de 4 kilo-octets. Un livre intéressant où les logiciels proposés n'utilisent pas toujours toutes les possibilités de l'ordinateur. *Canon X-07 jeux et programmes.* Gérard Ceccaldi et Pierre Glajean. Shift Editions.



UNE MINE

Conçu sur le modèle du livre *102 programmes pour ZX-81 et Spectrum,* voici l'équivalent pour *Commodore 64.* Cet ouvrage est une mine de logiciels pour les programmeurs en herbe. Les thèmes proposés sont assez variés et à très forte tendance ludique. Chaque programme est accompagné d'un listing bien commenté, d'une étude des principales difficultés du programme et d'un exemplaire du résultat à l'écran. Les listings étant très courts, ils n'exploitent pas, bien sûr, toutes les possibilités du *Commodore 64.* Quelques pages au début de l'ouvrage expliquent comment utiliser les instructions basic de l'ordinateur. Un bon livre pour les débutants. *102 programmes pour Commodore 64.* Jacques De Conchat. Editions du P.S.I.



BASIC AU FIL DES PAGES

Atari annonce l'arrêt de diffusion des micro-ordinateurs de modèles *400* et *800.* Pourtant, de nombreux ouvrages sur ce type de matériel sont proposés aujourd'hui. Par chance, les nouveaux *600 XL* et *800 XL* possédant un langage basic quasiment semblable à celui de leur prédécesseur, cet ouvrage vous fera découvrir tous les ordres du langage basic accompagnés d'exemples commentés. Plusieurs tableaux situés à la fin de l'ouvrage reprennent de façon claire certains points importants comme les registres utilitaires, les fonctions du Basic, les codes ATASC II... Un bon livre, d'un accès assez facile pour le débutant. *La conduite de l'Atari 400/800.* Patrick Oros. Editions Eyrolles.

DANGER ! LES ROBOTS ARRIVENT :

Nés des fantasmes d'Isaac Asimov, le précurseur et de Nolan Bushnell, l'inventeur des jeux vidéo, les robots familiaux envahissent la Californie. Ils passent l'aspirateur, servent l'apéritif et vous apportent le petit déjeuner au lit en vous disant « bonjour Monseigneur ! » Ils surveillent la maison, appellent les pompiers quand une fumée anormale s'échappe de votre salle à manger. Ils filment vos dîners de famille, animent vos fêtes et vos réceptions. Ils parlent. Ils reconnaissent votre voix. Ils possèdent écran vidéo et magnétoscope incorporés. Ils sont à la fois jeux vidéo et micro-ordinateurs grâce à un écran de télévision, un clavier et des manettes de commande eux aussi incorporés. Ils ont fait leurs premiers pas dans l'industrie automobile, et voilà qu'ils font leur entrée dans les foyers. ▶



Notre pauvre ami ne pourra même pas prendre le temps de souffler, car le chevalier noir, lancé à sa poursuite, risque alors de le rattraper et de lui faire chèrement payer son audace. Quinze écrans devront être franchis avec succès avant que Quasimodo ne retrouve sa belle. Aidez-le donc dans cette entreprise car la vie, sans Esmeralda, lui paraît abominablement fade. (Océan pour *Spectrum* 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 110 F environ

3 SPACE WARS

S'il n'en reste qu'un...

Vous êtes le dernier combattant terrien dans cette terrible guerre qui vous a opposé aux envahisseur de l'espace. A vous de leur montrer que, même s'il n'en reste qu'un, cet ultime défenseur saura infliger de lourdes pertes parmi les vaisseaux ennemis. Par bonheur, vous êtes à bord de l'engin le plus sophistiqué que l'on ait construit sur terre jusqu'ici. Vous êtes équipé d'un bouclier de protection qui absorbe l'énergie des rayons laser ennemis. Pour abattre vos agresseurs, vous disposez d'un canon laser dernier modèle qui consume instantanément vos rivaux, pour peu que vous ayez fait mouche. Mais, rançon de votre puissance, ces deux dispositifs sont très gourmands en énergie et celle-ci n'est pas inépuisable. A intervalles réguliers, vous allez devoir arrêter le combat et vous aligner face à une station orbitale d'énergie pour refaire le plein. Vos moteurs ioniques, de puissance contrôlable, ne consomment, pour leur part, qu'une quantité d'énergie négligeable. Il n'est pas si facile de repérer ses adversaires dans le vide intersidéral.



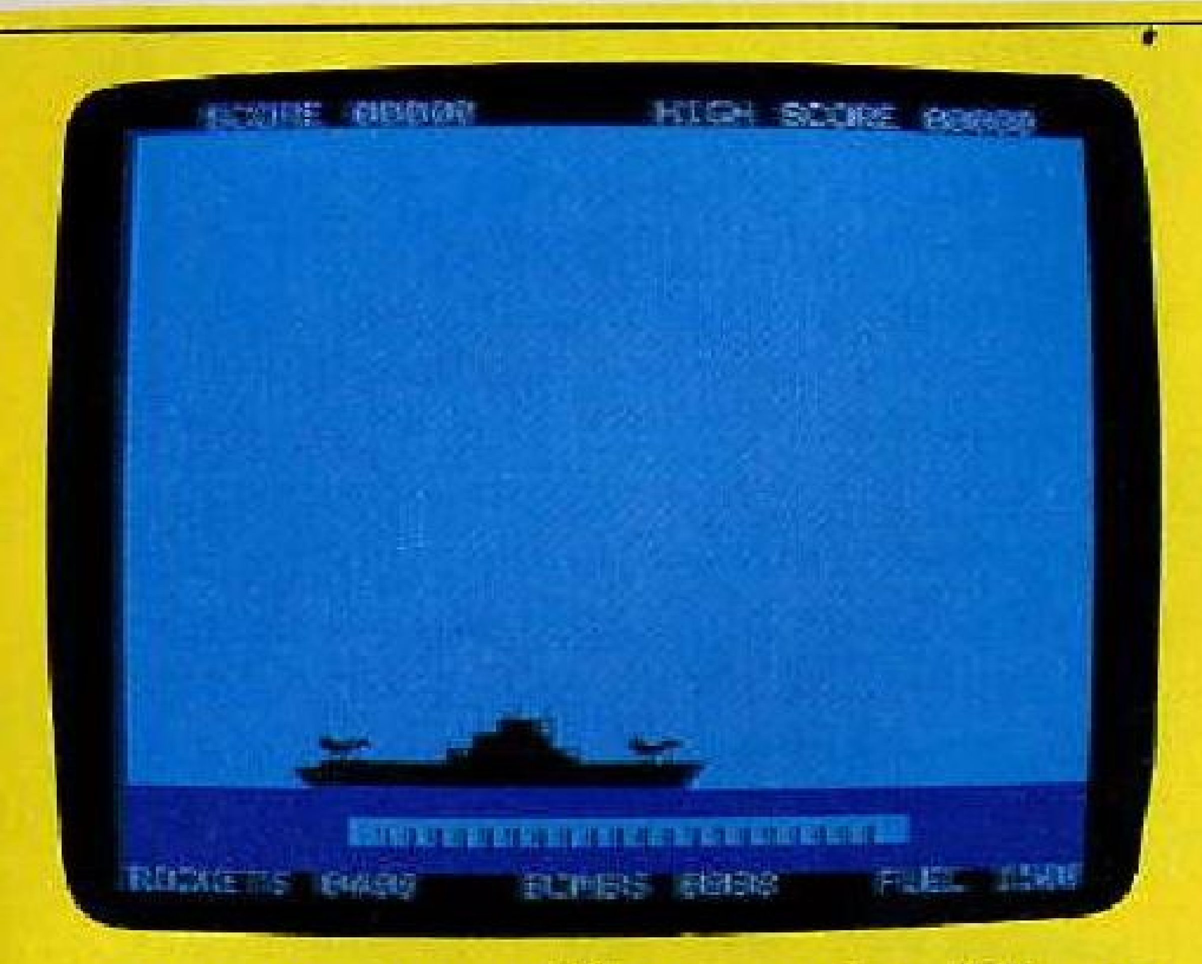
Heureusement, vous disposez d'un radar qui vous informe en permanence de leur position. Mettez le cap sur eux et tentez de les centrer dans votre mire de tir. Mais, si vous êtes rompu aux combats aériens, il en est de même pour vos ennemis. Il faudra faire preuve d'une totale maîtrise pour que ce ballet s'achève par l'explosion de votre adversaire. Ce jeu difficile est servi par un graphisme en trois dimensions remarquable. (Cassette Consultants pour *Dragon 32.*)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 250 F environ

HARRIER ATTACK

Mission suicide

Peut-être inspiré des événements récents survenus aux Malouines, le jeu consiste à décoller d'un porte-avions. A bord de votre Harrier, vous allez aujourd'hui effectuer une périlleuse mission. Il faut bombarder les forces ennemies qui se situent à la fois sur terre et dans les airs en évitant les missiles sol-air. Mais surveillez aussi les avions qui vous harcèlent sans cesse. Nous regrettons que les commandes de l'avion ne



soient pas connectées à un joystick, car plusieurs manipulations simultanées sont parfois impossibles à effectuer au clavier. Mis à part cette gymnastique éprouvante, *Harrier Attack* est l'un des meilleurs logiciels d'action actuellement disponibles sur *Oric 1* et *Atmos*. (Cassette audio Durell Software pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 90 F environ

SKY BLAZER
La force de frappe

Une planète est prisonnière de l'empire tyrannique de Bungeling. A bord de votre avion baptisé Sky Blaser, vous devrez tout mettre en œuvre pour délivrer la galaxie. Cette tâche semble facile, mais lorsque vous saurez que les soldats Bungeling possèdent une grande force de frappe, peut-être serez-vous moins enthousiaste.
A l'aide de votre joystick, bombardez et tirez sur les forces ennemies en économisant vos munitions, car vous ne disposez que de trente bombes. Si le carburant ou les munitions viennent à manquer, vous pouvez, grâce à un ravitaillement en vol, refaire le plein : une manœuvre fort périlleuse, vous verrez. Evitez de bombarder les arbres car chaque végétal gravement atteint vous retirera des points. Comble de malchance, ils se situent près des bases ennemies. Mais avant d'anéantir le tyran, vous devrez abattre les tanks, les missiles, les mines et



les installations rebelles. Un thème ludique très classique repris sur de nombreux micro-ordinateurs comme l'*Apple II* ou le *Commodore 64* (cartouche Synapse Software pour *Commodore Vic 20*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 425 F environ

GASPAK
Hommes-araignées

Dans un décor médiéval, vous devez défendre une place forte contre les assauts des Omphals, vos ennemis jurés. Installé en haut du mur, vous lancez des boulets sur les assaillants qui grimpent aux remparts telles des araignées. Il ne faut pas en laisser un seul vous atteindre, sinon vous êtes un homme mort. Plus les Omphals grimpeurs se multiplient, plus le jeu devient attrayant bien que vous ne sachiez plus où donner de la tête. Vous aurez la possibilité



de choisir le niveau de jeu, c'est-à-dire la rapidité des boulets et la vitalité de vos ennemis. Une option intéressante permet au joueur de déterminer les touches du clavier qui lui serviront à utiliser ce logiciel. L'absence d'une manette de jeux ne se fait absolument pas sentir dans ce type d'action. Nous regrettons seulement la pauvreté des couleurs dans les graphismes. (Cassette audio Loriciels pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 95 F environ

CRYSTAL CASTLE
Un routier sympa

Bentley, l'ours croqueur de diamants, n'aura pas mis longtemps à se multiplier : quelques semaines à peine après s'être lancé à l'assaut des salles d'arcades, il arrive, en pleine forme, sur nos consoles Atari. Bien sûr, il a maigri et n'affiche plus la mine



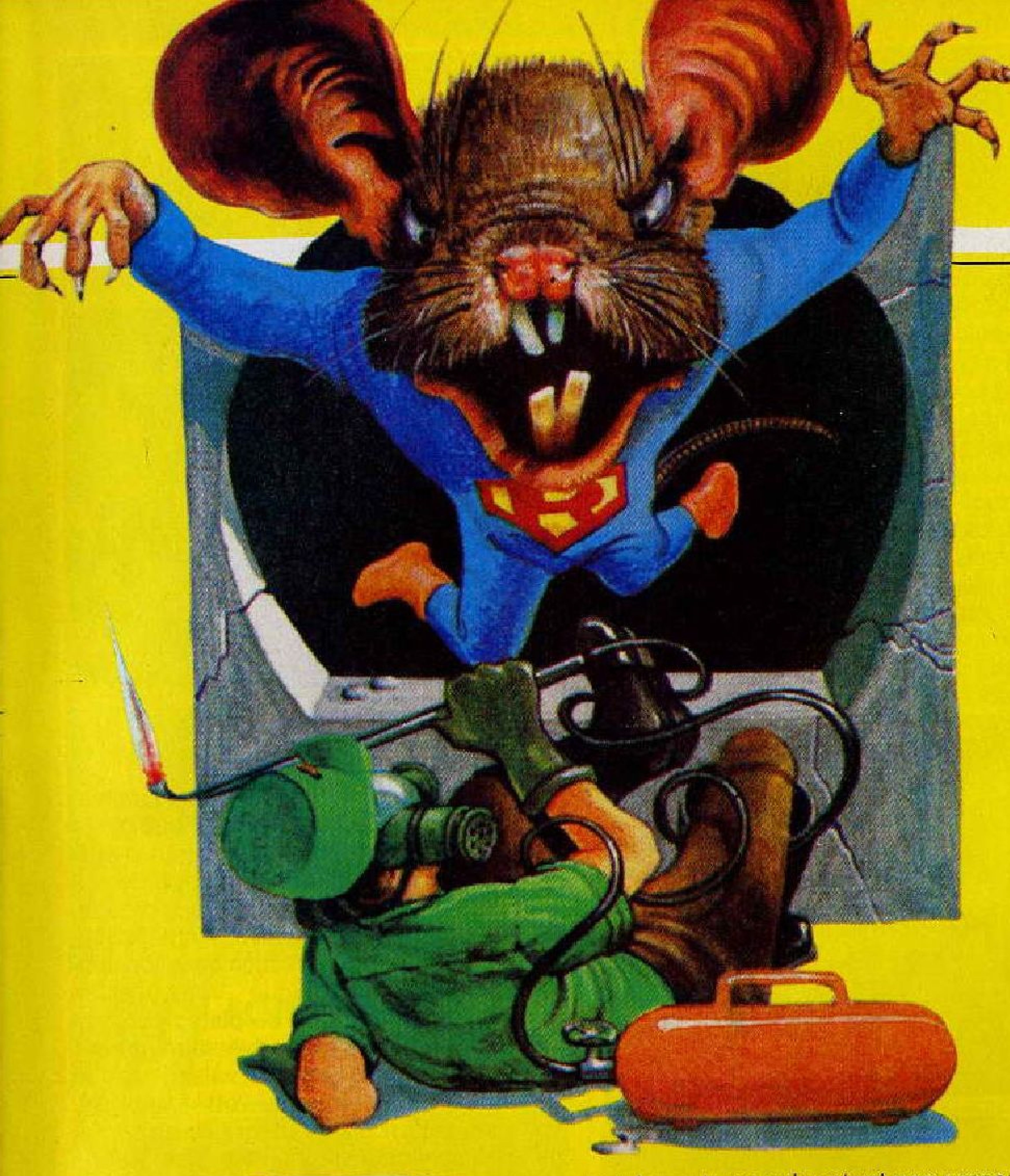
superbe qui a fait la gloire du jeu d'arcades mais il reste malgré tout d'une vaillance à toute épreuve. Arbres, chenilles, abeilles et même la redoutable sorcière Mathilda ont fort à faire pour l'empêcher d'atteindre son but et Bentley engrange les diamants avec la maîtrise d'un vieux routier des jeux vidéo. De plus, dans les cas difficiles, il retrouve son chapeau de magicien qui le rend invulnérable pendant quelques secondes... Bref, *Crystal Castle*, dans cette version pour *Atari 2600* reprend tous les éléments du jeu d'arcades, présenté dans Tilt n° 11 avec succès, eu égard aux capacités limitées de la console comparée à un jeu d'arcades : les huit tableaux, les bruitages (remarquables !), l'action ne vous lasseront pas de sitôt. Seul le graphisme du château dans lequel évolue Bentley exigera une période d'accoutumance, pour tous les joueurs d'arcades. (Atari pour *Atari 2600*).

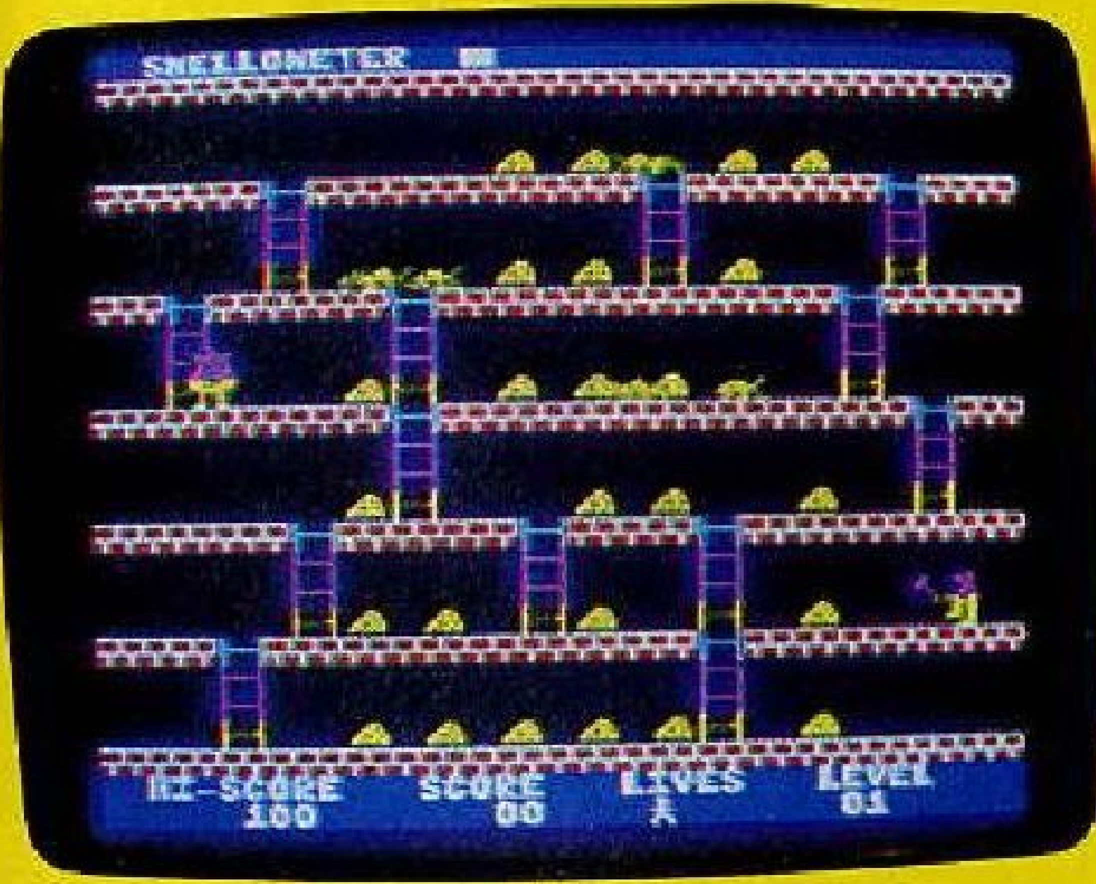
Type : action et habileté
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 350 F environ

MILLIPEDE
Opération DDT

Centipède a fait frémir des générations de joueurs, jardiniers dans l'âme, mais les incursions dévastatrices de cette chenille diabolique dans un potager soigneusement entretenu ne valent pas celles de sa sœur cadette dans *Millipède*. Surgissant de l'horizon, elle va d'un bout à l'autre de l'écran en descendant progressivement







RAT SPLAT

Mort aux rats !

Une compagnie de rats ravage votre cave où sont soigneusement entreposés vos trente-deux fromages. Après avoir fait appel, en vain, à une société de dératisation, vous prenez la situation en main. Il faut absolument trouver une solution avant qu'ils ne dévorent tout ! N'y tenant plus, vous vous armez d'un maillet et vous partez à leur recherche avec la ferme décision de protéger votre précieuse marchandise. Mais faites bien attention, les rats sont connus pour leur intelligence et possèdent mille ruses. De plus, ils sont protégés par les goupies, animaux étranges aux formes rondes qu'il faut éviter si vous ne voulez pas être à votre tour avalé.

Ce jeu exige attention et agilité : il faut surveiller deux fronts simultanément ; éviter que les rats ne grignotent vos ressources et échapper aux terribles goupies.

Le thème de ce logiciel est original, mais néanmoins assez proche du classique jeu de *Donkey Kong*.

Notre seul regret est l'absence de joystick. Le clavier ne permet pas de combattre avec beaucoup d'efficacité les nombreuses goupies qui surgissent dans les étages supérieurs. (Cassette audio Tansoft pour Oric 1/Oric-Atmos.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 110 F environ

LASER CHASE

La seconde voiture

Voici une course automobile d'un genre particulier puisque vous évoluez sur une piste en forme de labyrinthe. Vous jouez contre l'ordinateur qui tient le rôle de la seconde voiture. Le but du jeu est de rouler sur toutes les barres du circuit en évitant la voiture dirigée par l'ordinateur. Vous ne pourrez en aucun cas immobiliser l'une ou l'autre automobile. Pour changer de piste ou éviter la collision, il suffit d'utiliser les voies transversales.

Les graphismes des voitures et des pistes sont extrêmement simples. Chaque élément du jeu est représenté par un point ou un petit carré. Le décor aurait gagné à être ▶

qui s'acharnent à entrer en collision avec votre voiture. Heureusement, votre bolide dispose de possibilités d'accélération sans pareille. Ce jeu, au rythme infernal, requiert un peu de stratégie et des réflexes fulgurants. Les manettes de jeu y apportent un « plus » intéressant. (Cartouche V.T.R. pour *ZX 81*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★★ (avec carte son)
Prix : 250 F environ

JUNGLE HUNT
Cuite à point

Décidément, l'arrivée en nombre des *Atari 600* et *800 XL*, maintenant couramment disponibles, apporte son lot de très bonnes surprises ! Après *Pengo* et *Millipède*, tous deux remarquables, *Jungle Hunt*, jusqu'ici disponible seulement pour la console *Atari 2600*, est adapté au standard H.C.S. (House Computer System). Les quatre épreuves que doit franchir votre « Tarzan replica » sont au rendez-vous, avec des graphismes pratiquement semblables à ceux du jeu d'arcades *Jungle King* qui, il y a peu, était un des rois de la jungle des arcades. La première vous lance de lianes en lianes, au-dessus d'un sol infesté de plantes et d'animaux mortels : mieux vaut soigneusement calculer son élan si l'on ne veut pas sauter dans le vide et s'écraser au sol. Ici en effet, il est beaucoup moins aisé de rattraper les lianes que dans la version destinée au VCS *Atari 2600* où il faut vraiment faire preuve de maladresse ou d'une trop grande hâte pour tomber.



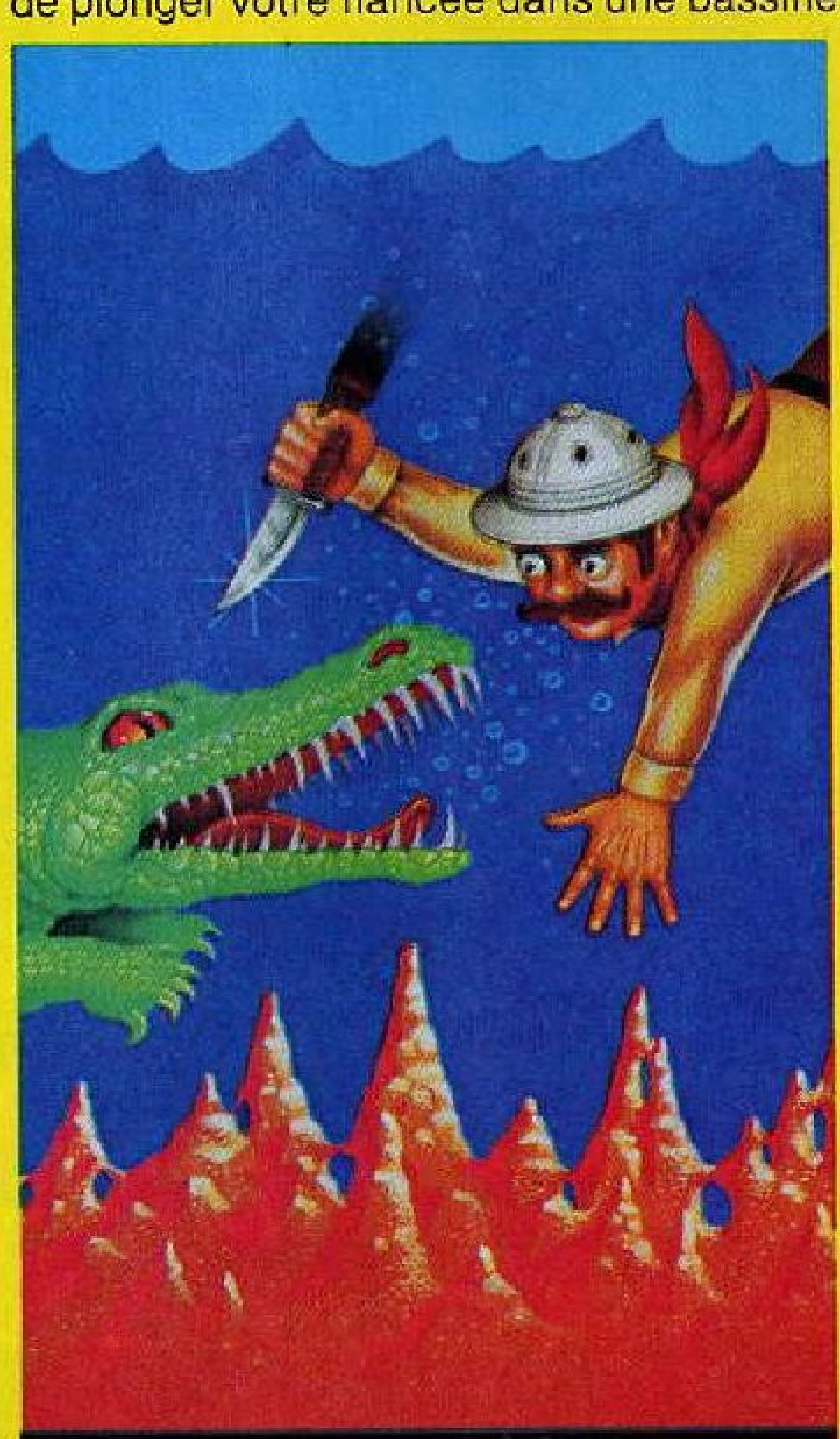
Le deuxième tableau, vous met aux prises avec des crocodiles aux gueules affamées. Bien sûr, vous pouvez tuer les sauriens d'un coup de poignard bien ajusté mais il vous faut également tenir compte des énormes bulles d'air qui s'échappent du fond et vous remonteront à la surface si vous passez trop près d'elles.

Ajouter à cela vos réserves d'oxigène limitées qui réduisent votre temps de plongée et vous aurez une petite idée des performances à accomplir pour survivre.





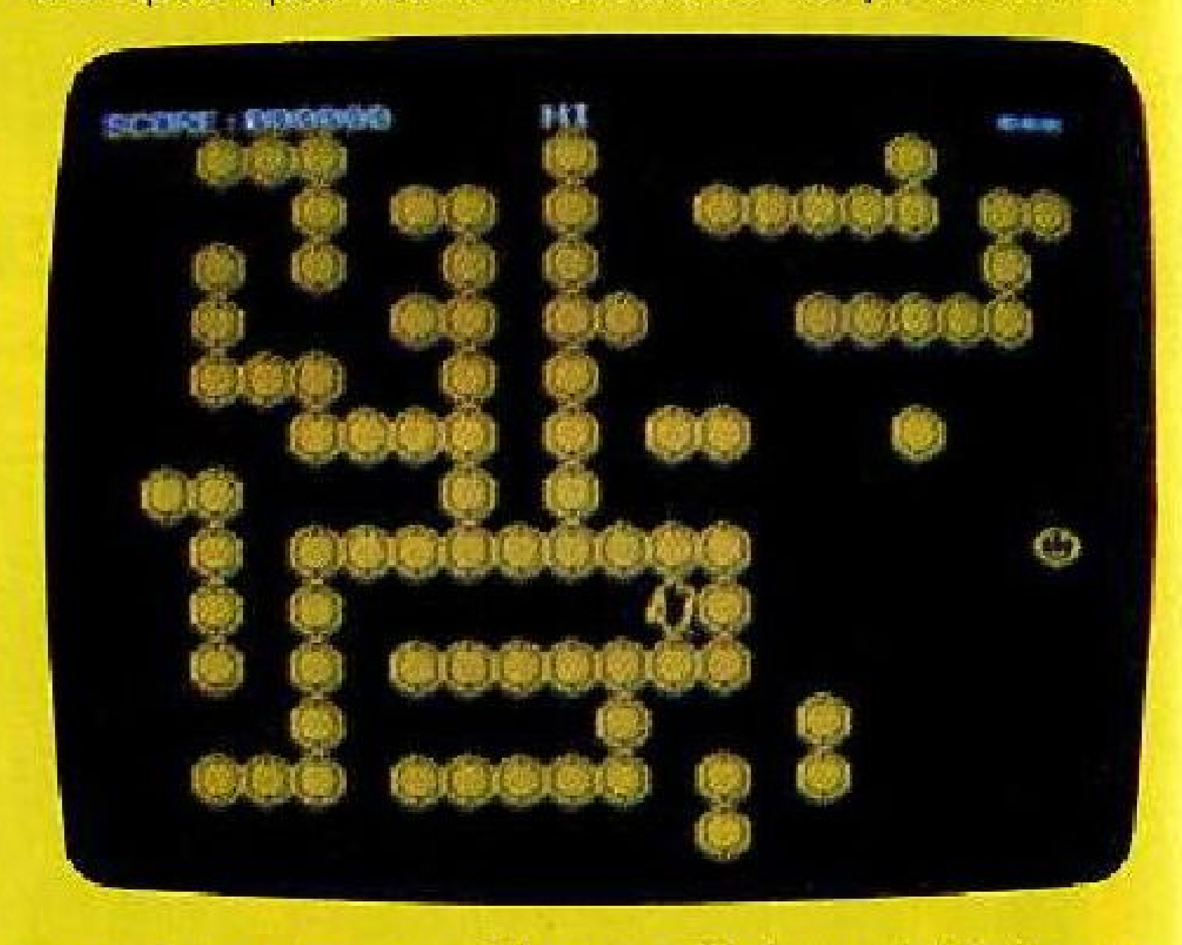
Les rochers que vos ennemis lancent sur vous dès votre sortie de l'eau ne présentent, eux, pas de difficulté, pourvu que vous maîtrisiez parfaitement l'art du saut et celui de l'esquive. Vous atteindrez très vite le camp des cannibales qui sont sur le point de plonger votre fiancée dans une bassine d'eau bouillante. Là, n'attendez pas qu'elle soit cuite à point, courez, sautez, tapez, démolissez tout ce qui bouge et bondissez enfin dans les bras de votre douce amie... (Atari pour *Atari 600* et *800 XL*)



Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 329 F environ

PENGORIC
Bon appétit

Lors d'une expédition dans le Grand Nord, vous avez pu assister à une étrange scène. Un adorable petit pingouin et Snoo-Bee se courent l'un après l'autre. Vous pensiez qu'il s'agissait d'un jeu entre ces deux animaux ! Eh bien, vous vous rendrez très vite compte que leurs intentions ne paraissent pas des plus pacifiques. Oui, en fait, ils se poursuivent avec l'espoir de se dévorer. Aidez le pauvre pingouin à se défendre en bombardant Snoo-Bee de blocs de glace. N'hésitez pas à dévorer les glaçons qui vous barrent la route, vous gagnerez du temps. Dix Snoo-Bee avalés vous donneront droit à une vie supplémentaire. Les graphismes ne sont guère élaborés, l'ensemble du décor est de couleur jaune, néanmoins l'utilisation d'une manette de jeu aurait facilité les déplacements. (Cassette audio Logiciels pour *Atmos*.)



Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 80 F environ

PENGO
On the rock

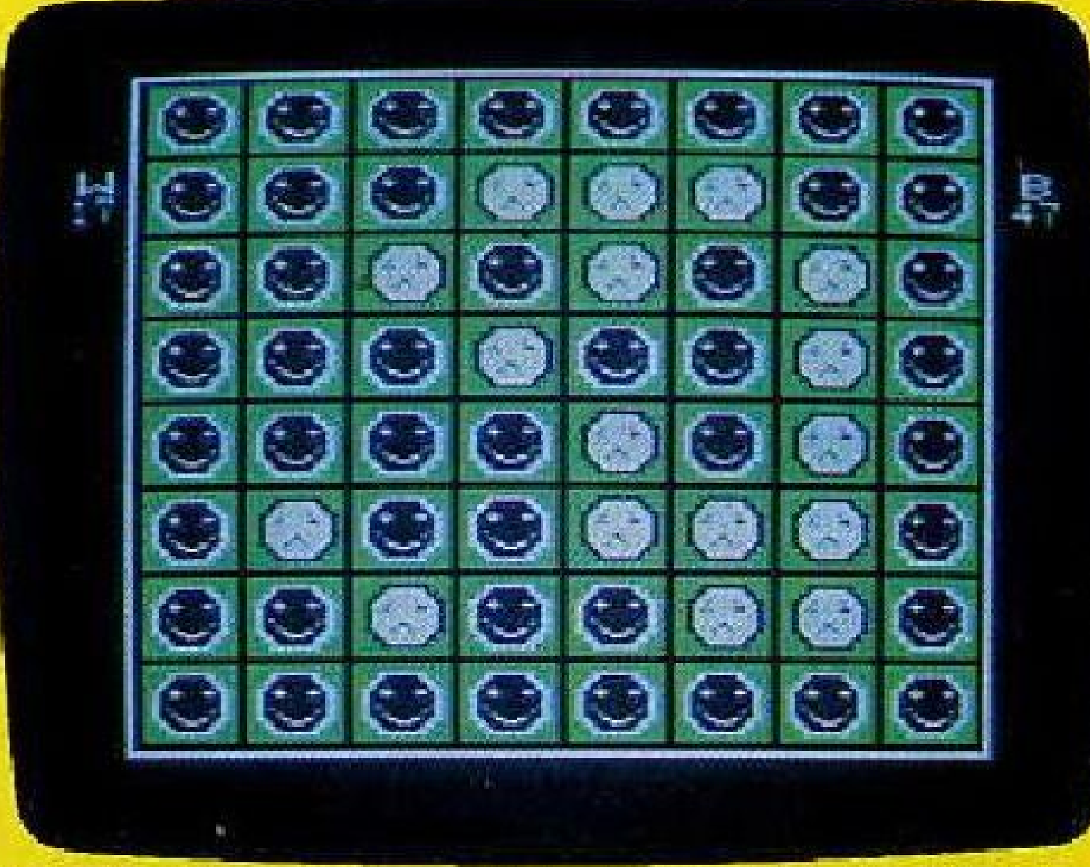
La plupart des joueurs vidéo, c'est bien connu, n'ont pas froid aux yeux ! Cela tombe fort bien car Pengo, qui jusqu'ici se cantonnait prudemment dans les salles d'arcades, se décide enfin à rompre la glace et arrive enfin en format *Atari 600 XL*. Pengo est un ravissant petit pingouin qui adore se promener au milieu des glaçons ▶



Meteroïds : à bord de votre vaisseau spacial, vous devez traverser une région infestée de météorites et les éviter. Attention aux vaisseaux ennemis. (DK'Tronics pour *Spectrum*, 16 K. Intérêt : ★★★★. Prix : 75 F.)



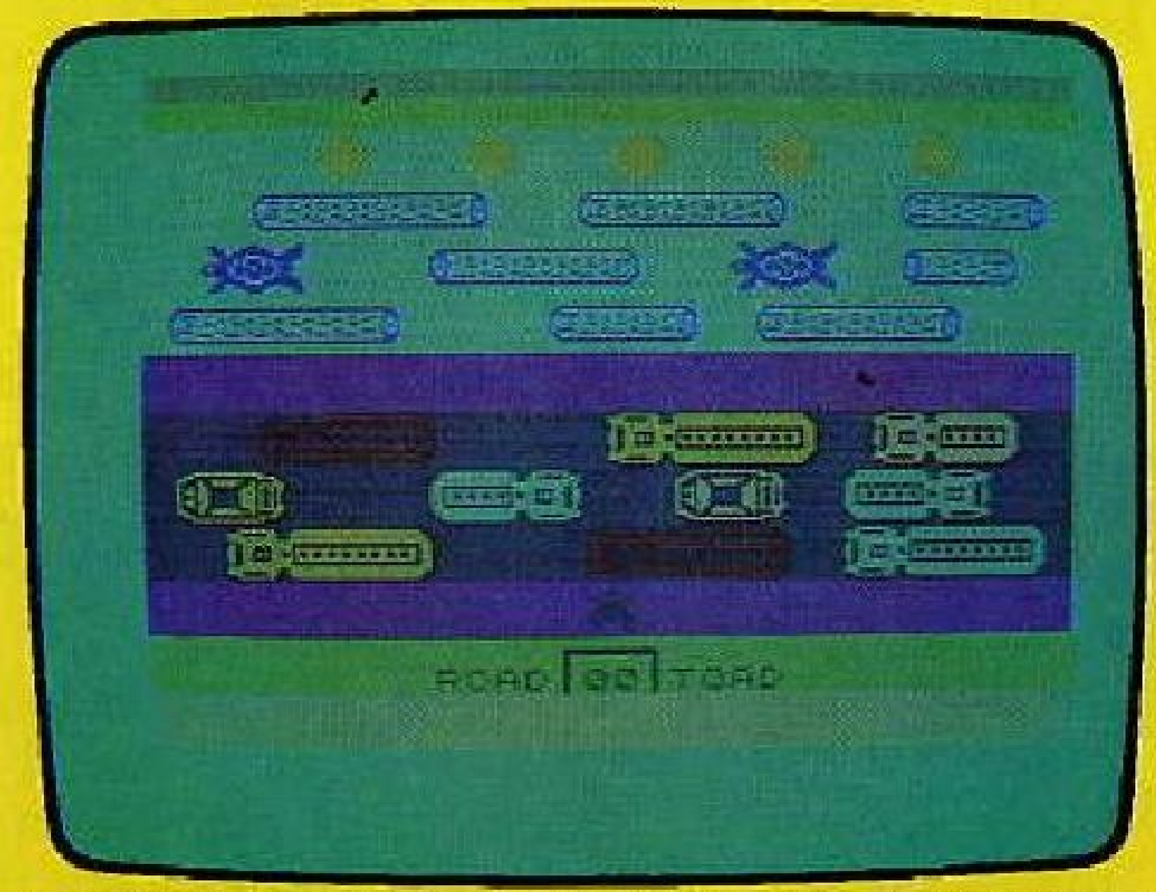
Norad : un jeu graphique où l'action se déroule sur le territoire américain. Aidez des villes à prospérer en toute tranquillité. (Software pour *Apple II*. Intérêt : ★★★★. Prix : 380 F environ.)



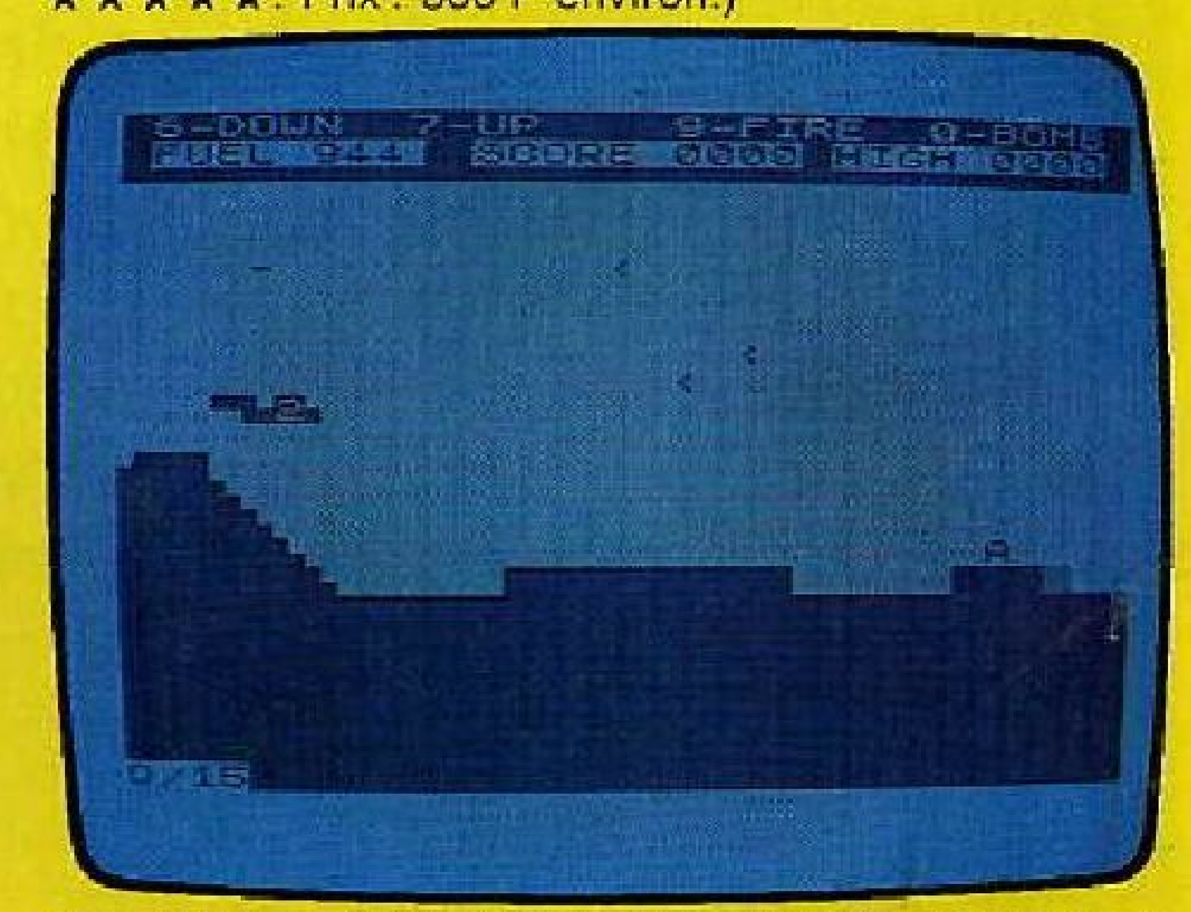
Othello Reversal : version du jeu Othello. Mais les pions du joueur gagnant sourient et les autres font une triste mine. (Hayden Software pour *Apple II*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 300 F environ.)



River Raid : vous suivez le lit d'un fleuve aux commandes de votre super jet, détruisant tout sur votre passage. (Activision pour *Atari 600, 800, 600 XL* et *800 XL*. Intérêt : ★★★★★★. Prix : 400 F environ.)



Road Toad : arriverez-vous à faire traverser à notre pauvre grenouille la route et le fleuve qui la séparent de sa chère mare ? (DK'Tronics pour *Spectrum*, 16 K. Intérêt : ★★★★. Prix : 75 F.)



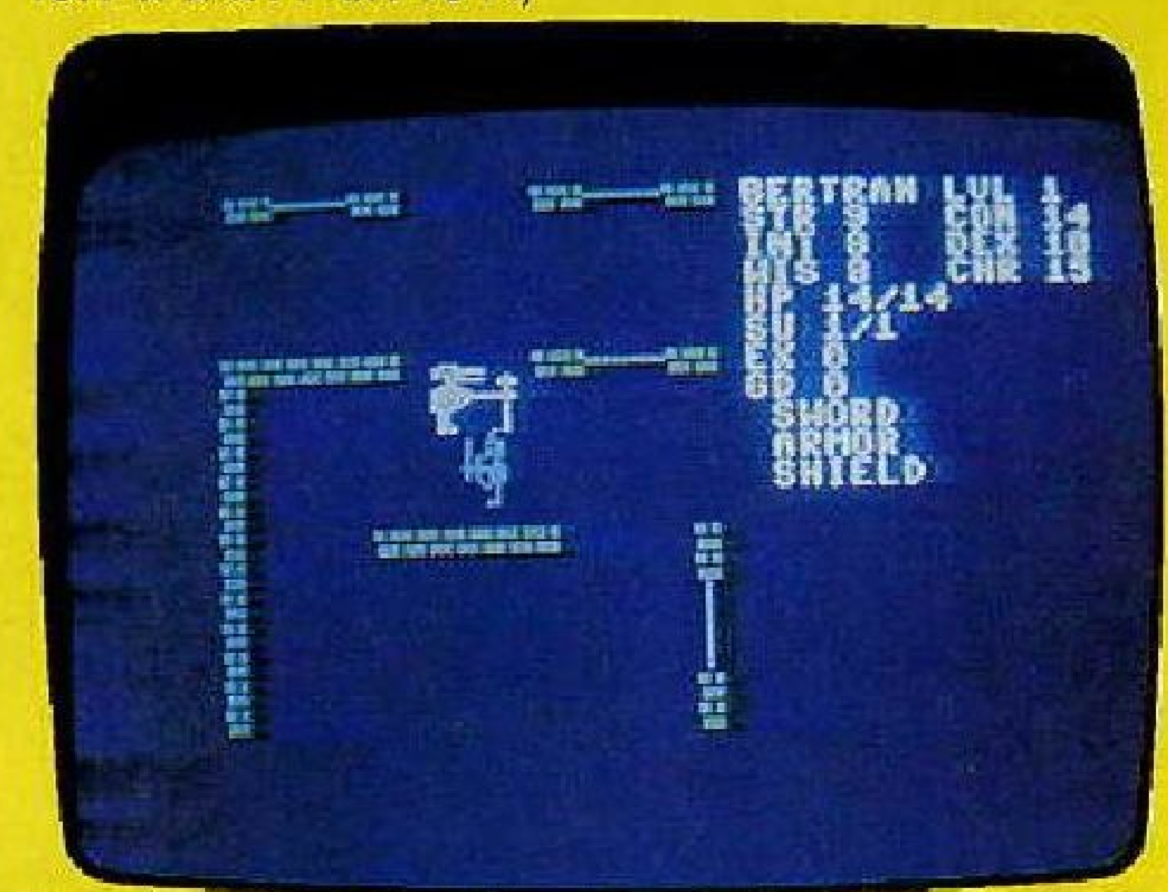
Scramble : à bord de votre bombardier, vous devez pénétrer les lignes ennemies et détruire le maximum de leurs installations. (Quick Silva pour *ZX 81*, 16 K. Intérêt : ★★★. Prix : 75 F.)



Serpentine : échappez à une chenille folle dans un labyrinthe et empêchez-la de dévorer une appétissante grenouille. (Broderbund Software pour *Apple II* et *Commodore 64*. Intérêt : ★★★★. Prix : 490 F environ.)



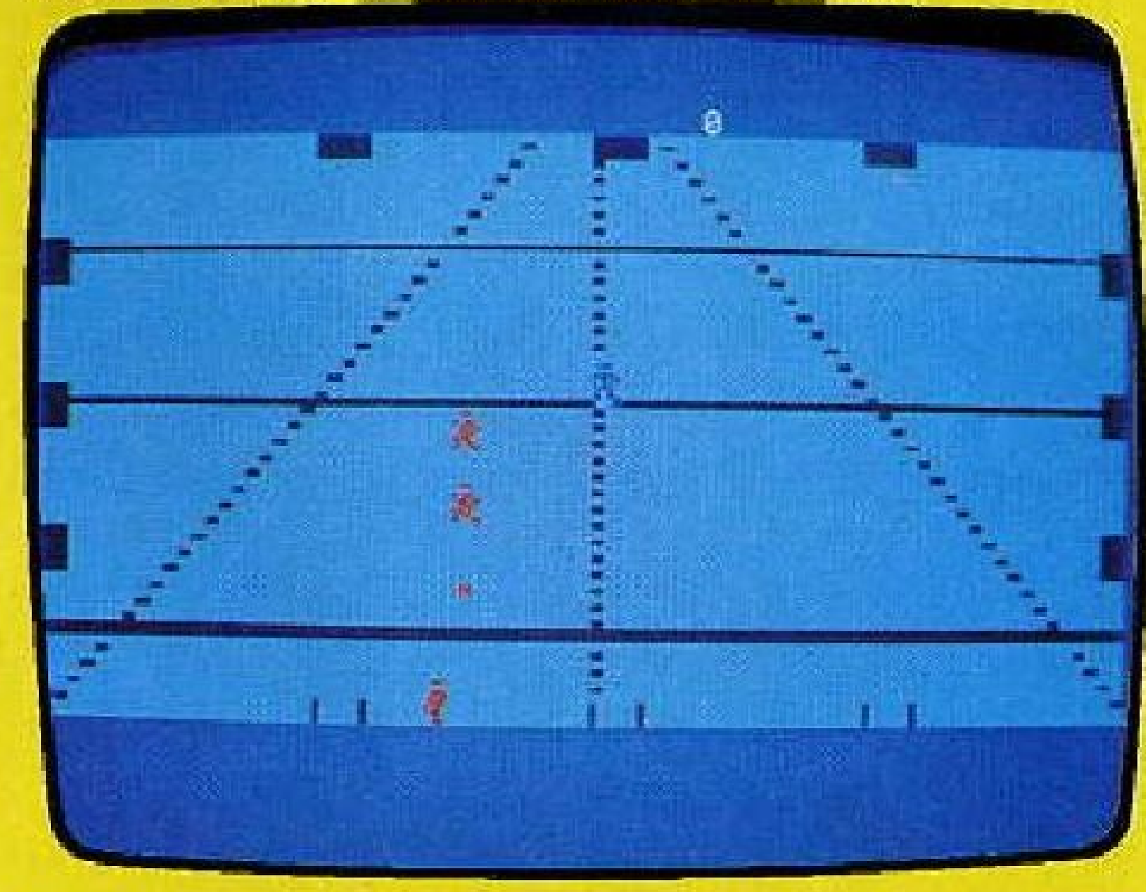
Space Forteress : vous êtes chargé de détruire une forteresse jusqu'ici invulnérable avant qu'elle ne disparaisse dans l'hyper-espace. (Romik Software pour *Vic 20*. Intérêt : ★★. Prix : 120 F environ.)



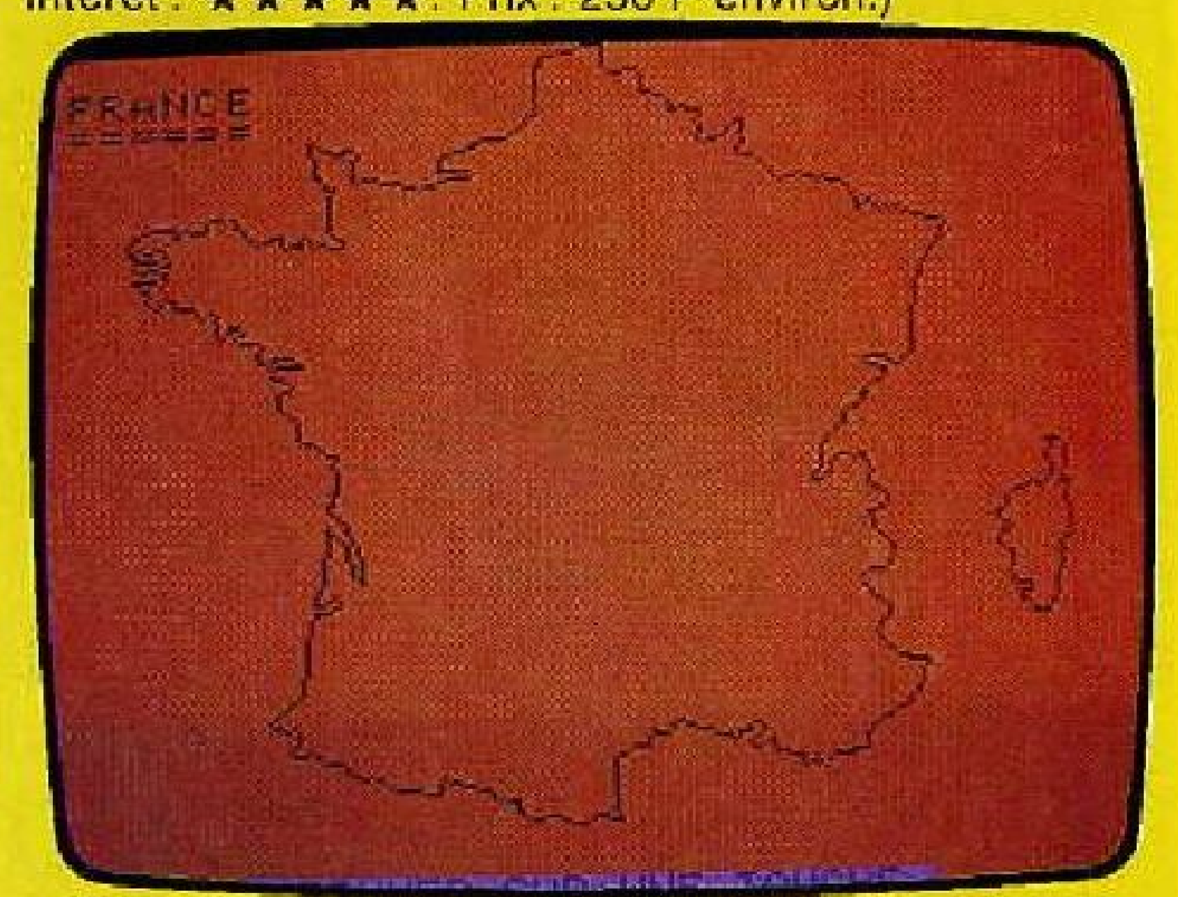
Telenguard : partez à la recherche d'un trésor enfermé dans le gigantesque souterrain. Prudence, vous risquez votre vie. (Microcomputers Games pour *Commodore 64*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 250 F environ.)



3 D Tunnel : sortez vivant du tunnel dans lequel vous vous trouvez, en évitant de vous heurter aux murs et en détruisant les animaux malfaisants. (New Generation pour *Spectrum*. Intérêt : ★★. Prix : 100 F.)

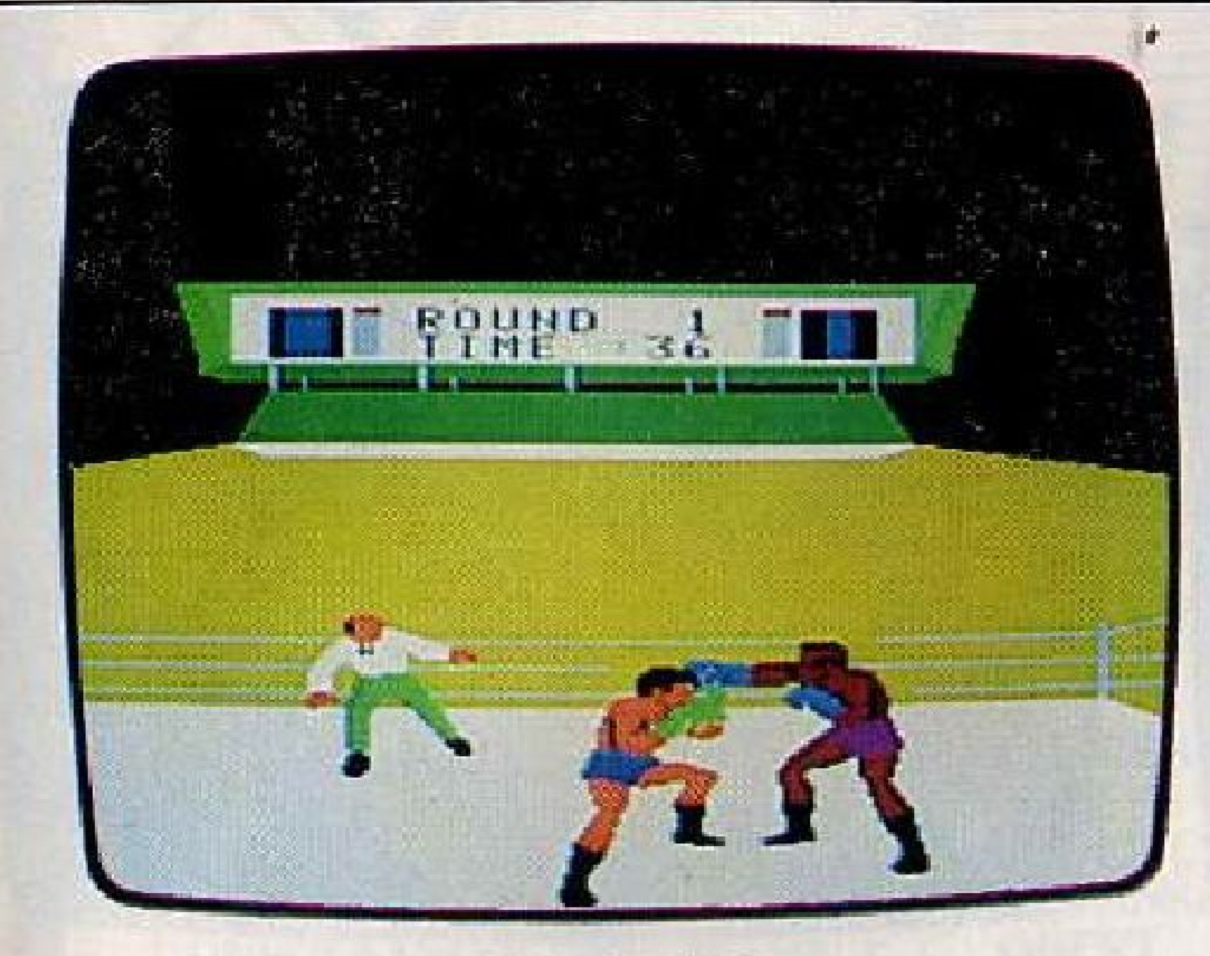


Tron : adaptation de la scène de lancer de disque du film « Tron ». L'enjeu de chaque partie n'est autre que la vie des joueurs. De très beaux graphismes. (Mattel pour *Aquarius*. Intérêt : ★★★. Prix : 300 F environ.)

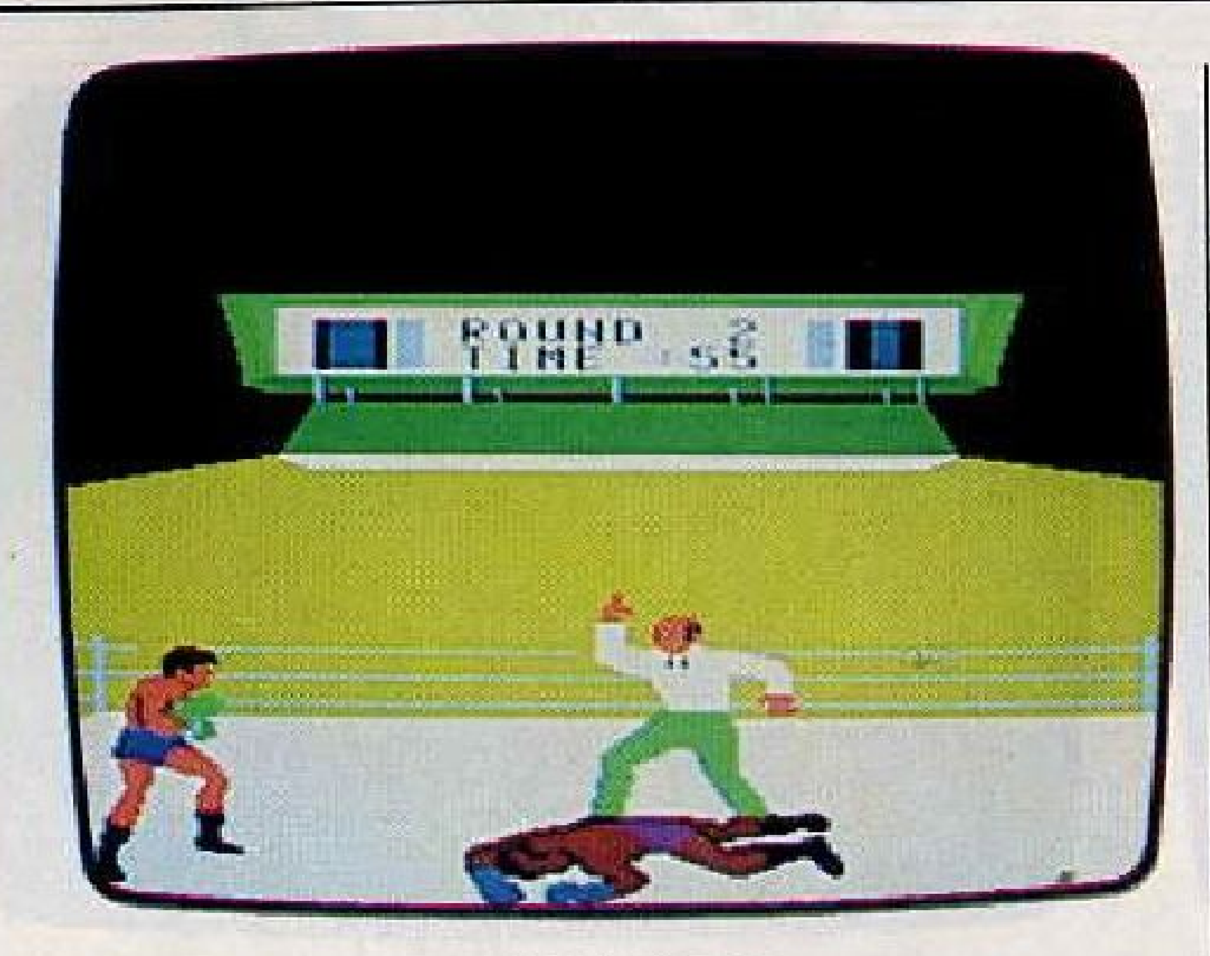


Villes de France : un bon logiciel pour tester vos connaissances en géographie en situant les principales villes de France. (Proriciel pour *Oric-Atmos*. Intérêt : ★★★★. Prix : 45 F environ.)

RAPIDE, FULGURANTE...



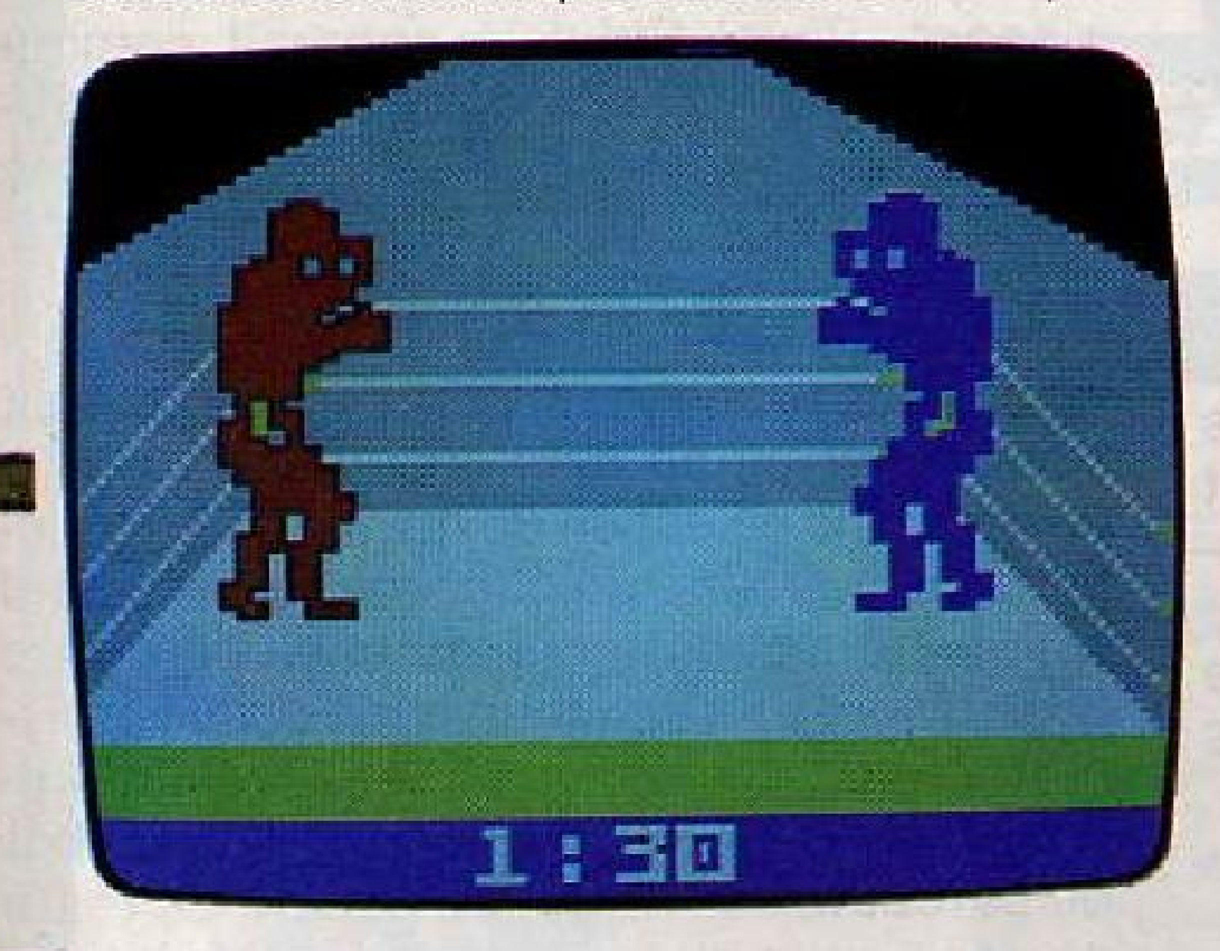
Rocky CBS



Rocky CBS

demander une revanche. Mais il faudra de très nombreux combats avant de pouvoir défier l'ordinateur en niveau professionnel sur 15 rounds. *Rocky* est capable de transformer les plus pacifiques en stakanovistes du ring...

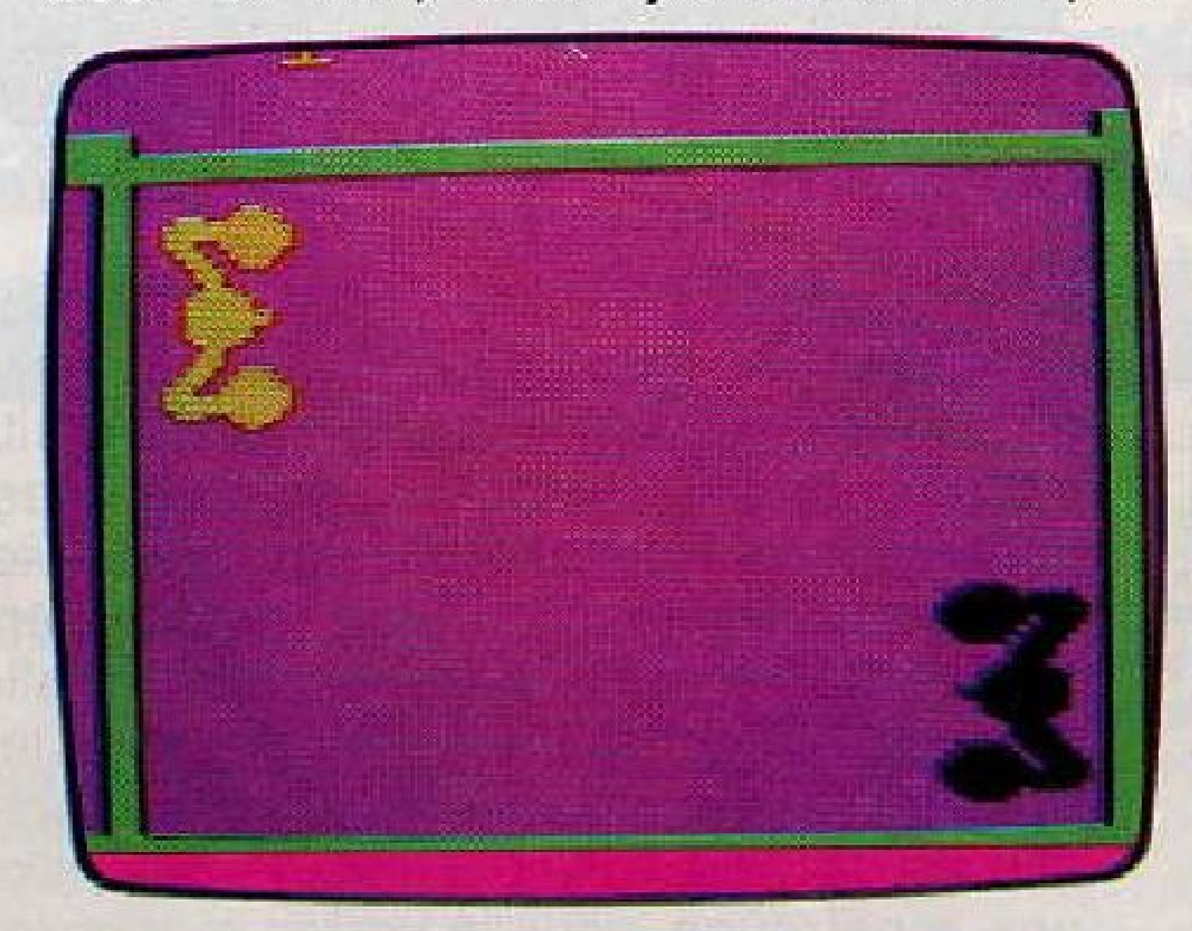
Boxing (Mattel pour *Intellivision*). Voici une simulation de boxe entre deux joueurs. Quatre vitesses de déplacement sont disponibles. Au départ, vous commencez par choisir les caractéristiques de votre champion :



Boxing Mattel

défense puissante, grand pouvoir offensif, endurance exceptionnelle, boxeur équilibré ou boxeur aux caractéristiques aléatoires. Les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même type de boxeur. Le combat va pouvoir commencer : les deux rivaux se retrouvent face à face sur le ring. Le combat est particulièrement réaliste. Vous disposez de toute une gamme d'attaques et de parades. Ainsi, vous pouvez essuyer un crochet au menton, à l'épaule ou au flanc. Pour parer les coups, vous pouvez monter votre garde, esquiver ou feinter. Chaque fois qu'un de vos coups n'a pas été paré par votre adversaire, vous marquez un point. Utilisez alternativement feinte, crochet au menton et au flanc afin de tromper sa garde. Si l'un de vos coups réussit particulièrement bien, votre adversaire se retrouve groggy un instant. N'attendez pas qu'il récupère et martelez-le en abondance. Vous arriverez peut-être à le mettre K.O. et à éviter ainsi de concourir pendant les quinze rounds. Cette simulation de combat est fort intéressante. Regrettons toutefois que le graphisme des boxeurs les fasse plutôt ressembler à des monstres qu'à des humains.

Boxing (Activision pour *Atari 2 600*). Tous les boxeurs ont leur point faible. L'arcade sourcilière pour les uns, le nez pour d'autres. Le nez, c'est justement là qu'il



Boxing Activision

faut atteindre votre adversaire. Mais attention à ne pas voir que lui. La moindre seconde d'inattention, et c'est la riposte rapide, fulgurante. Pour y échapper, il faut reculer ou esquiver de côté et attaquer de nouveau, pour faire reculer l'adversaire et l'acculer dans les cordes. Là, plus de salut pour lui. Profitez-en pour placer une bonne série de droite-gauches, avant la cloche libératrice de fin de reprise (chaque reprise dure deux minutes). *Boxing* se joue seul contre l'ordinateur, ou à deux joueurs. Mieux vaut commencer, pour la mise en jambes, avec le niveau un. Une fois échauffé, le « vrai » combat pourra avoir lieu avec le niveau deux. Dans ce cas, l'ordinateur devient un adversaire fort coriace. Le combat cependant n'est pas trop inégal. La victoire reste possible. Le graphisme, les bruitages, les règles de *Boxing* demeurent simples. Ce qui compte, c'est la vitesse. Et l'on se laisse rapidement prendre dans le feu de l'action. ▶